NES-ME-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

HOW TO PLAY

METAL GEAR™

KONAMI®

KONAMI®

This offical seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licenced by Nintendo® for play on the

Nintendo *ENTERTAINMENT SYSTEM*™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

WELCOME TO THE WORLD OF ULTRA!

You're now a proud owner of the authentic Ultra home version of Metal Gear. We suggest that you read the following orders from FOX HOUND thoroughly before going into combat.

TABLE OF CONTENTS

INTRODUCTION/HOW TO PLAY 4

ORIGINS OF SOLID SNAKE 5

YOUR CONTROLLER AND THE COMBAT SCREEN 6

WEAPON MODE/EQUIPMENT MODE 7

TRANSCEIVER MODE 8

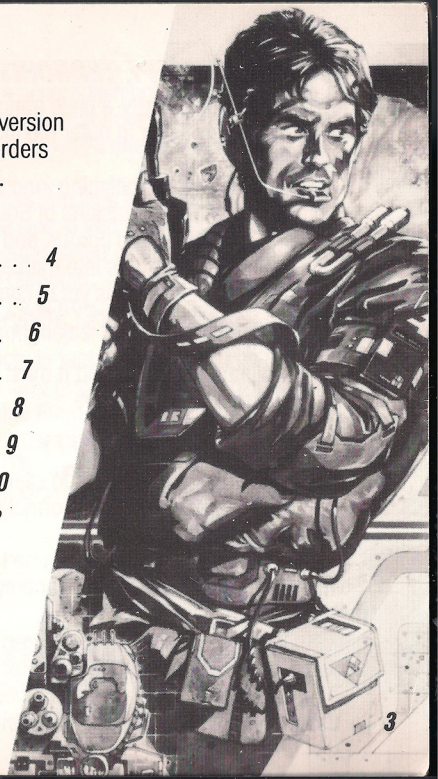
WEAPONS 9

EQUIPMENT 10

THE ENEMY 12

SECRET PASSWORD 13

TAKING CARE OF YOUR GAME 14



VERMON CaTAFFY, TERRORIST AT LARGE

Colonel Vermon CaTaffy, a once tranquil shepherd boy, who grew up on the remote banks of the Sam Sam River in outer Mongolia with his 27 sisters, turned to terrorism at an early age.

Now, after years of pillaging innocent people, he has taken control of Outer Heaven, a small nation on the outskirts of South Africa. Here he is sole tyrant and radical dictator. He rules with bullets and bombs, and in only a few months he has outlawed democracy and turned harmless villagers into mercenaries for a global terrorist network.

But his biggest threat is yet to come. For, as an obsessed madman, he has created the Ultimate Super Weapon. It's CaTaffy's greatest dream and the world's most hideous nightmare.

It's called Metal Gear. And it must be destroyed before the crazed Colonel unleashes his violence across the globe.

HOW TO TACKLE CaTAFFY

Your mission, Solid Snake, is to seek out and destroy Metal Gear, nothing less. To triumph, you must gather necessary information, weapons and equipment as you press forward into the enemy's domain.

Weapons and equipment can be found and captured in three various ways. Find them in enemy trucks. Find them in enemy storehouses. Or snatch them directly from certain enemies.

Of vital importance as you proceed on your perilous mission, is how well you communicate with Commander South back at Fox Hound's HQ. Whenever you see a flashing "Call Sign" it means that he's trying to reach you with key info. Get in touch with him on the double, using your transceiver. (See Transceiver Mode on pg. 8)

Also know now that CaTaffy has 5 heavily fortified strongholds located throughout Outer Heaven, and you must discover then search each before accomplishing your ultimate task.

The strongholds have between I and 3 floors. You'll move from floor to floor using elevators, and along the way you'll rescue grateful hostages who'll offer crucial information as to the whereabouts of Metal Gear.

When you rescue a predetermined number of prisoners you'll be promoted, and as your rank increases so will your VITAL SIGN. On the negative side, if you botch up and get a hostage killed you'll immediately be demoted.

Be warned, though, about the Strongholds. They aren't cake walks. Each, in fact, is surrounded by loyal CaTaffy guards, and it's up to you to elude them without triggering hidden alarms.

The mission finally ends when you die. Or when you win.

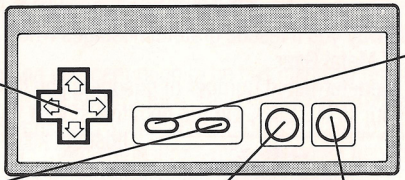
A little bit about yourself

Recruited from the Marines after an heroic performance in the Grenada invasion, you were given the code name "Solid Snake" because of your ability to strike quickly, quietly and with deadly accuracy.

HOW TO CONTROL YOUR DESTINY

Control Pad
Use to maneuver yourself in four different directions, from East to West, to Advancement or Retreat.

Start Button
Press to begin your mission, or to pause during the action for a breather.



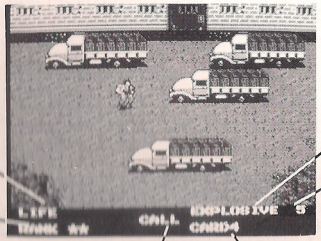
Select Button
When pressed during opening screen, you'll decide whether to start from the very beginning or from the continuation screen.

Press during play, and the "Mode Selection" sub-screen will appear.

B Button
Press to punch with your fists.

A Button
Press to fire weapons.

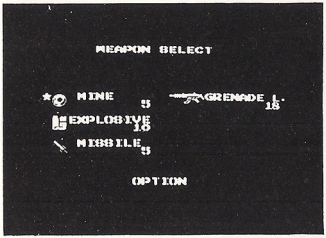
COMBAT ZONE



1. ***Your Vital Sign***
   If the Life Graph reaches zero, you're history. You'll gain strength, on the other hand, via promotions and captured rations.
2. ***Rank***
   The number of stars reflects your rank. 4 stars equals "The Honor of Royal Dragoon," the highest rank in Fox Hound.
3. ***Transceiver Call Sign***
   The "Call Sign" flashes when Commander South is attempting to reach you.
4. ***Weapon***
   Displays the weapon you are using.
5. ***Ammunition***
   Displays the number of shots remaining in your weapon.
6. ***Equipment***
   Displays the equipment you are using.

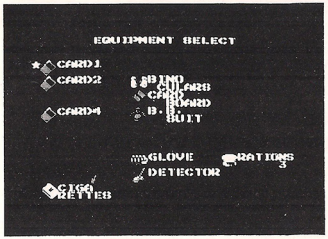
CHOOSE YOUR WEAPON AND YOUR EQUIPMENT, SIR

To reach either of these modes or the Transceiver Mode on page 8, press the Select Button on your control during play, and the "Mode Selection" sub-screen will appear. Choose desired mode using Control Pad.



Weapon Mode

Use your Control Pad and move the cursor to desired weapon, then press Select Button and return to battle fully armed.



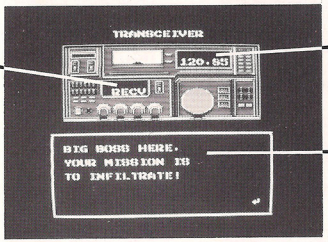
Equipment Mode

Use the Control Pad and move cursor to desired equipment, then press Select Button and return to battle. Note: To attain certain items, the A Button must be pressed to lock onto them.

KNOW YOUR TRANSCEIVER OR PERISH

The transceiver is your only means of communications with the outside world. It's how you'll stay in touch with Commander South, who'll feed you vital info concerning the location of Metal Gear.

*Use Control Pad to select Transceiver in the "Mode Selection" sub-screen. Then press A Button to get directly into Transceiver Mode.



1. Transmission reception lamp

2. Frequency Counter
Adjust the Frequency Counter by pressing to the left and right on the Control Pad.

3. The Message

Sending a message (SEND)

Used when you want to call the Commander. However, if the Frequency Counter isn't properly adjusted he won't get your signal for help. To send for help, adjust the frequency, then press the Control Pad UP. When he receives your signal, a response will be sent. Note: Even if the frequency is properly adjusted, you won't receive a response if the Commander is out to lunch.

Receiving a message (RECV)

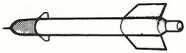
Used to receive messages from the Commander. If the frequency is properly adjusted the message will automatically come through.

WEAPONS, YOUR MEANS OF SURVIVAL

Baretta M92F
Lethal hand gun that fires one bullet at a time. Silencer may be attached.

Grenade Launcher
Its name says it all.

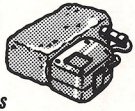
Silencer
Attach to Baretta or submachine gun, to keep your mission hush-hush.



Remote Control Missile
Can be guided with Control Pad. Note: You cannot move while controlling the missile.

Ingram MAC-II
Semi-automatic submachine gun with continuous fire. Silencer may be attached.

Rocket Launcher
Speaks for itself as well.

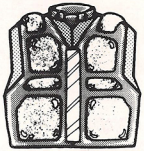


Plastic Explosives
Explodes with timer when set.

Mine
You may set these mines in key locations. Up to 3 mines allowed on each screen.

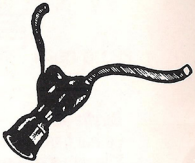
EQUIPMENT YOU CAN'T LIVE WITHOUT

Bomb Blast Suit
Protective gear which shields you from explosions.



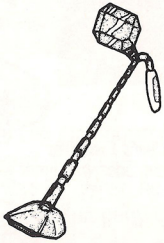
Body Armor
Reduces enemy damage by 50%.

Binoculars
Allows you to see one screen ahead without risking your life to enter it. However, they cannot be used when in a room.



Gas Mask
Only means of survival in gassed out areas.

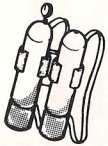
Antenna
Allows you to use transceiver in areas where enemy jamming devices are located.



Mine Detector
Allows you to discover enemy mine positions.

Infrared Goggles
Used to detect infrared alarm sensors.

Flashlight
Used to see in underground passages.



Oxygen Tank
Keeps you breathing underwater.

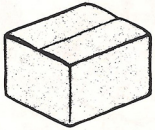
Compass
Helps you navigate through uncharted deserts.

Antidote
Saves you from poison, including scorpion bites.

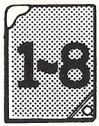
Iron Glove
Allows you to locate hidden doors by punching various walls.

Uniform
Try it on and see what happens!

Rations
Crucial nutrition needed to restore your Vital Sign.



Cardboard
Hmmmmm, it could be valuable or it could be a trap.



Cards 1-8
Each card opens a door. Of course, the card number must match the door number.

COLONEL VERMON CaTAFFY'S ELITE SCUM SQUAD

The Electrocutioner

Corporal Watchman

Soldier of Fortune

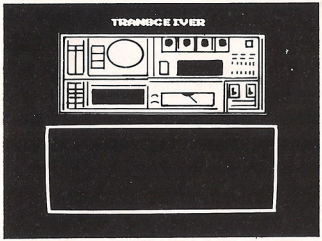
Trained Killer Scorpions

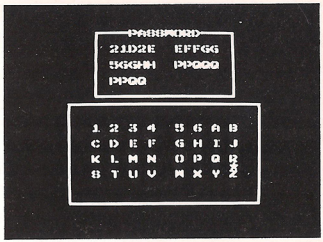
Checkpoint Charlie

B. A. Dozer

The Dogs of War

OPERATION PASSWORD





How to save your mission for another day

When the game ends, select CONTINUE or END. If you wish to continue without turning off the system, select CONTINUE.

However, if you wish to quit playing, press END.

After selecting End, your Transceiver Mode will appear, and there you will find a password code. Write it down and save it!

Because the next time you start the game you can press CONTINUE on the Title Screen, and then enter your password using the Control Pad to match the code with the letters which appear.

This returns you to the same location in Outer Heaven where you finished your last mission.

Treat Your ULTRAGAMES Cassette Carefully

- This ULTRAGAMES cassette is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes of temperature. Never attempt to open or dismantle the cassette.

- Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.

- Always make sure your computer is SWITCHED OFF when inserting the cassette or removing it from the computer.

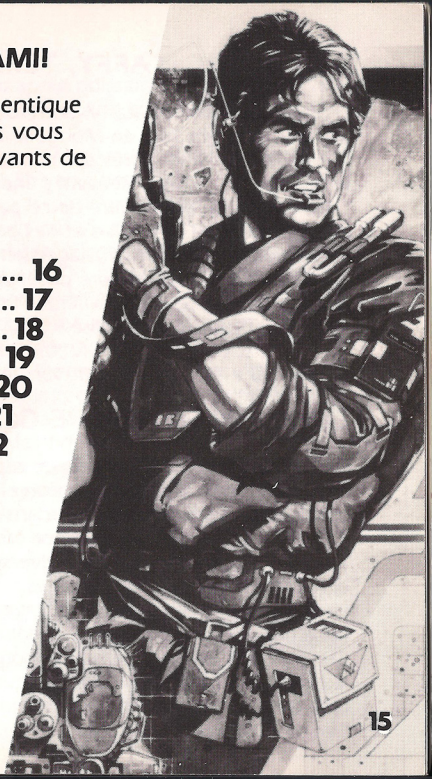
- Never insert your fingers or any metal objects into the terminal portion of the expansion connector. This can result in malfunction or damage.

BIENVENUE AU MONDE DE KONAMI!

Nous vous félicitons d'avoir acheté cette authentique version familiale Konami de Metal Gear. Nous vous suggérons de lire attentivement les ordres suivants de FOX HOUND avant d'engager le combat

TABLE DES MATIERES

Introduction/mode d'emploi 16
Origines de Solid Snake 17
Vos manettes et L'écran de combat 18
Mode Armement/Mode Equipement 19
Mode Emetteur/Récepteur 20
Armes 21
Equipement 22
L'ennemi..... 24
Mot de passe secret 25
Prenez soin de votre jeu 26



VERMON CaTAFFY, TERRORISTE EN LIBERTE

Le colonel Vermon Cataffy, autrefois un berger tranquille, grandit sur les rives de la riviére Sam Sam en Mongolie Extérieure dés son plus jeune âge.

De nos jours, aprés des années de pillage de personnes innocentes, il a pris le pouvoir de "Outer Heaven", une petite nation aux frontières de l'Afrique du Sud. Il est devenu le seul maître de ce pays qu'il tyrannise sous sa dictature impitoyable. Il gouverne avec des balles et des bombes. En quelques mois, il a banni la démocratie et transformé d'inoffensifs villageois en mercenaires d'un réseau de terrorisme international.

Mais il n'a pas encore posé sa menace la plus sérieuse. Dans l'obsession de sa démence, il a créé l'Arme Ultime Absolue. C'est le rêve grandiose de CaTaffy et le pire cauchemar du monde civilisé.

Cette arme s'appelle Metal Gear. Elle doit être détruite avant que le colonel fou ne déchaîne sa violence à travers le monde.

COMMENT VAINCRE CaTAFFY

Solid Snake, votre mission est de repérer et de détruire Metal Gear, pas moins. Pour l'emporter, vous devez vous procurer les renseignements, les armes et le matériel nécessaires au cours de votre progression dans le territoire ennemi.

Armes et matériel peuvent être trouvés et capturés de trois façons différentes. Trouvez les dans les camions adverses. Trouvez les dans les dépôts ennemis. Ou bien, dérobez-les à certains adversaires.

La qualité de vos communications avec le commandant South du Q.6. de Fox Hound est d'une importance vitale pendant tout le déroufement de votre périlleuse mission. Chaque fois que vous verrez clignoter un message "Call Sign" (Appel), cela signifie que le commandant South cherche à vous joindre avec des informations vitales. Mettez-vous tout de suite en rapport avec lui au moyen de votre émetteur/récepteur. (Voir Mode Emetteur/Récepteur, page **20**.)

Sachez aussi que CaTaffy dispose de 5 points d'appui puissamment fortifiés et implantés dans Outer Heaven, qu'il vous faut découvrir et fouiller avant d'accomplir la derniére partie de votre tâche.

Les points d'appui comportent entre 1 et 3 étages. Vous vous déplacerez entre les étages au moyen d'ascenseurs; en cours de route, vous libérerez des otages reconnaissants qui vous fourniront des informations inestimables sur la position de Metal Gear.

En libérant un nombre déterminé d'otages, vous recevrez une promotion, et en prenant des galons vous augmenterez votre VITAL SIGN (Signe Vital). Sur un plan négatif, si vous cafouillez et qu'un otage est tué, vous serez immédiatement dégradé.

De toute façon, soyez prévenu au sujet des points d'appui. Ce ne sera pas de la tarte. Ils sont tous entourés de gardes fidéles à CaTaffy, est il vous appartient de les éviter sans déclencher les systémes d'alarme cachés.

La mission se termine sur votre mort ou votre victoire.

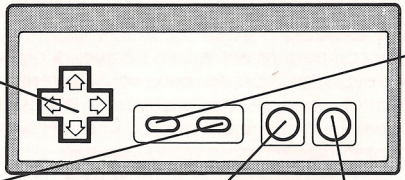
QUELQUES MOTS A VOTRE SUJET

Recruté chez les US Marines aprés une conduite héroïque lors de l'invasion de Grenada, vous avez reçu le nom de code de "Solid Snake" (Serpant Mortel) à cause de votre habileté à frapper rapidement, en silence et avec une précision fatale.

COMMENT CONDUIRE VOTRE DESTINEE

Flèches multidirectionnelles
Servent à vous déplacer dans 4 directions, de l'Est à l'Quest, de la progression à la retraite.

Bouton Start
Appuyez dessus pour commencer votre mission, ou pour faire une pause pendant les combats et souffler un peu.

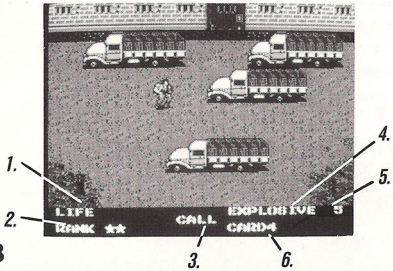


Bouton B
Appuyez dessus pour donner des coups de poing.

Bouton A
Appuyez dessus pour faire feu.

Bouton Select
En appuyant sur cette touche au moment de l'ecran initial, vous pourrez décider de commencer la partie depuis le début ou de la reprendre où vous l'aviez laissée. Appuyez dessus pendant une partie pour faire apparaître le sous-écran "Mode Sélection".

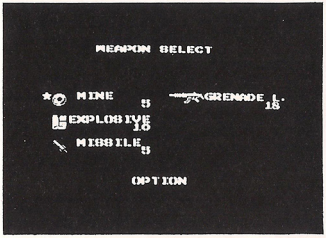
ZONE DES COMBATS



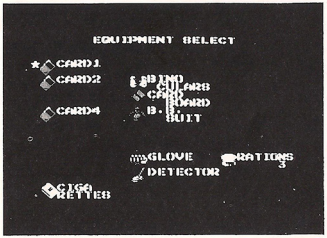
1. **Votre Signe Vital**
   Si la ligne de vie atteint le point zéro, vous appartenez à l'Histoire. Par ailleurs, des promotions et des rations alimentaires vous donneront des forces supplémentaires.
2. **Grade**
   Le nombre d'étoiles indique votre grade. Quatre étoiles signifient "Honneur du Dragon Royal", le plus haut rang dans Fox Hound.
3. **Signal d'appel radio**
   Le signal d'appel (Call Sign) clignote quand le commandant South essaye de vous joindre.
4. **Arme**
   Indique l'arme que vous utilisez.
5. **Munitions**
   Indique le nombre de cartouches restantes.
6. **Equipement**
   Indique l'équipement que vous utilisez.

CHOISISSEZ VOTRE ARME ET VOTRE EQUIPEMENT

Pour obtenir l'un de ces modes ou le mode Emetteur/Récepteur décrit à la page **20**, appuyez sur la touche Sélection de la manette en cours de partie; le sous-écran "Mode Sélection" sera affiché. Choisissez le mode désiré au moyen des fléches multidirectionnelles.



Mode Armement
En vous servant des flèches multidirectionnelles amenez le curseur sur l'arme désirée, appuyez ensuite sur le bouton "Select" et retournez au combat armé jusqu'aux dents.

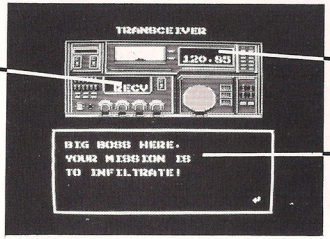


Mode Equipement
En vous servant des flèches multidirectionnelles amenez le curseur sur l'équipement voulu, appuyez ensuite sur le bouton "Select" et retournez au combat. Remarque: pour se procurer certains équipements, il est nécessaire d'appuyer sur le bouton A pour les verrouiller.

SACHEZ UTILISER VOTRE EMETTEUR/RECEPTEUR OU PERISSEZ

Votre radio est votre seul moyen de liaison avec le mode exérieur. Tout dépend de la façon dont vous garderez le contact avec le commandant South, lequel vous communiquera des renseignements essentiels sur la position de Metal Gear.

*Utilisez les flèches multidirectionnelles pour choisir l'émetteur/récepteur dans le sous-écran ''Mode Sélection''.Apppuyez ensuite sur le bouton A pour passer directement dans le mode ''Emetteur/Récepteur''.



1. Témoin d'émission/réception

2. Compteur de fréquence
Réglez ce compteur en appuyant sur les flèches gauche et droite.

3. Message

Emission d'un message (SEND)

A utiliser quand vous voulez appeler votre supérieur. Cependant, si le compteur de fréquence, n'est pas correctement ajusté, il ne recevra pas votre demande d'assistance. Pour demander de l'aide, réglez la fréquence, puis appuyez sur la flèche UP. Une réponse vous parviendra après réception de votre signal. Remarque: Même si la fréquence est correcte, vous n'obtiendrez pas de réponse si votre supérieur est à table.

Réception d'un message (RECV)

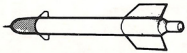
A utiliser pour recevoir les messages de votre supérieur. Si la fréquence est correctement ajustée, le message passera automatiquement.

DES ARMES, VOS MOYENS DE SURVIE

Baretta M92F
Une arme de poing dévastatrice tirant une balle à la fois. Peut être équipée d'un silencieux.

Lance-grenade
Sans commentaires.

Silencieux
Equipe le Baretta ou la mitraillette, vous permet d'agir dans le silence le plus total



Missile télécommandé
Peut être commandé au moyen des flèches multidirectionnelles. Remarque: Vous ne pouvez pas bouger quand vous télécommandez le missile.

Ingram MAC-II
Mitraillette semi-automatique à tir continu. Peut être munie d'un silencieux.

Lance-roquette
Une description serait superflue.

Plastic
Explose quand la minuterie a été armée.

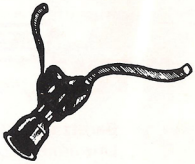
Mine
Vous pouvez placer ces mines en des points stratégiques des explosions. Trois mines maximum par écran.

EQUIPEMENTSSANS LESQUELS VOUS NE POUVEZ SURVIVRE

Combinaison anti-déflagration
Equipement de protection vous protégeant des explosions.

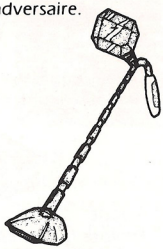
Veste blindée
Réduit de moitié les dégâts causés par l'adversaire.

Jumelles
Vous donnent les moyens de voir dans l'écran suivant sans y pénétrer au risque de votre vie. Cependant, vous ne pouvez pas les utiliser quand vous êtes dans une pièce.



Masque à gaz
le seul moyen de survie dans les zones contaminées.

Antenne
Vous permet de vous servir de votre radio dans les zones où l'ennemi a installé des systèmes de brouillage.



Détecteur de mines
Vous permet de déceler l'emplacement des mines ennemies.

Lunettes à infrarouge
Utilisées pour détecter les capteurs d'alarmes par infrarouge.

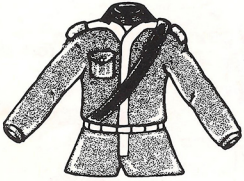
Lampe électrique
Pour y voir clair dans les passages souterrains.

Bouteilles d'oxygène
Pour respirer sous l'eau.

Boussole
Vous aide à naviguer dans les zones désertiques.

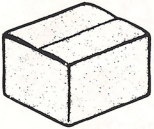
Antidote
Vous guérit des poisons, y compris des piqûres de scorpions.

Gant de fer
Vous permet de déceler des issues secrètes en frappant contre des murs.



Uniforme
Endossez-le et voyez ce qui arrive!

Rations
Une nourriture indispensable pour rétablir votre Signe Vital.



Emballage
Hum, hum, hum... Cela pourrait rendre service ou être un piège.

Cartes 1-8
Chaque carte ouvre une porte. Bien sûr, le numéro sur la carte doit correspondre à celui sur la porte.

LE CORPS D'ELITE DES MALFRATS DU COLONEL VERMON CaTAFFY

1. L'Electrocuteur

2. Le Caporal de garde

3. Soldat de fortune

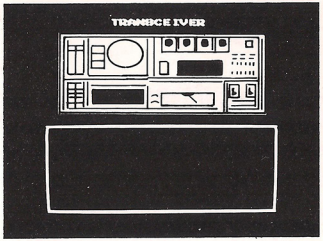
4.Scorpions tueurs

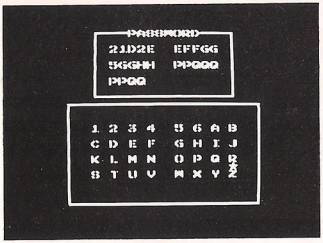
5. Charlie le contrôleur

6. La Ronflette

7. Les chiens de guerre

OPERATION MOT DE PASSE





Comment sauvegarder votre mission pour un autre jour

Quand la partie se termine, choisissez CONTINUE (Poursuivre) ou END (Fin). Si vous désirez poursuivre sans mettre le système hors-fonction, choisissez CONTINUE.

Mais si vous voulez arrêter de jouer, appuyez sur END.

Après avoir choisi End, vous verrez apparaître le mode Emetteur/Récepteur, et vous découvrirez un code. Notez-le et ne le perdez pas !

Parce que la prochaine fois que vous débuterez le jeu, vous pourrez appuyer sur "CONTINUE" sur l'écran des titres, introduire votre mot de passe à l'aide des flèches multidirectionnelles pour le comparer au code dont les lettres apparaîtront.

Cela vous ramène à l'endroit même de Outer Heaven où vous aviez achevé votre dernière mission.

PRENEZ SOIN DE VOTRE CASSETTE KONAMI

- Cette cassette Konami a un dispositif de précision contenant des circuits électroniques complexes. Evitez de lui faire subir des chocs inutiles et de l'exposer à des températures extrêmes. Ne jamais ouvrir ou démonter la cassette.

- Ne touchez pas aux connecteurs et ne les laissez pas venir en contact avec de l'eau sous peine d'endommager les circuits de jeu.

- Veillez à ce que votre ordinateur soit HORS TENSION quand vous mettez ou retirez la cassette.

- Ne mettez jamais les doigts ou un object métallique dans la zone des broches du connecteur d'extension. Cela risque de causer un fonctionnement défectueux ou d'endommager le matériel.

WELKOM IN DE WERELD VAN KONAMI!

Je bent nu eigenaar van het Konami spel Metal Gear. Lees deze gebruiksaanwijzing goed door voor je begint met spelen.

INHOUD

Introductie/Spelbeschrijving 28
Wie is Solid Snake 29
De Controller en het scherm 30
Wapenkeuze/Uitrustingkeuze 31
Radio ontvangen 32
Wapens 33
Uitrusting 34
De vijand 36
Geheim Paswoord 37
Hoe behandel je je spel 38

VERMON Ca TAFFY, EEN GROTE TERRORIST

Kolonel Vermon Ca Taffy, ooit een kwetsbare herder, groeide op in een afgelegen gebied in Mongolie, samen met 27 zussen, maar werd al snel een kleine terrorist.
Nu heeft hij, na jarenlang onschuldige mensen pesten, ergens aan de rand van Afrika een landje, Outer Heaven, veroverd. Hij is de enige machthebber en een radicale dictator. Hij regeert met bommen aan kogels en heeft in een paar maanden tijd een onschuldig en democratisch land veranderd in een bolwerk van terrorisme.
Maar de grootste dreiging komt nog. Hij heeft als een bezeten gek een Uiterst Super Wapen uitgevonden. Het is de grootste droom van Ca Taffy en een nachtmerrie voor de rest van de wereld.
Het heet Metal Gear en moet vernietigd worden voordat Ca Taffy het tegen de rest van de wereld gebruikt.

HOE OVERWIN JE Ca TAFFY

Jij bent Solid Snake en moet Metal Gear opsporen en vernietigen. Om te kunnen winnen moet je informatie, wapens en uitrustingen verzamelen om door te kunnen dringen in vijandelijk gebied.
Je kunt de wapens en uitrustingen op drie manieren krijgen. Zoek ze in de vijandelijke trucks. Zoek ze in vijandelijke opslagplaatsen. Of pak ze af van vijandelijke soldaten.
Het is heel belangrijk dat je tijdens je missie goed contact houdt met Commandant South op de basis Fox Hound. Zodra je het signaal "Call Sign" ziet probeert hij je te bereiken. Luister naar hem via je radio (zie verder pagina 32).

Ca Taffy heeft 5 zwaar bewapende bases op verschillende plaatsen in Outer Heaven en jij moet ze alle 5 onderzoeken voordat je je missie kunt volbrengen. De bases hebben tussen de 1 en 3 verdiepingen. Je gaat omhoog en omlaag met liften en onderweg bevrijd je dankbare krijgsgevangenen die je kostbare informatie vertellen over de plaats van Metal Gear.
Als je veel gevangenen bevrijd, wordt je bevorderd en wordt je levensmeter vergroot. Er is negatieve kant: als je een fout maakt en een gevangene wordt gedood, wordt je gedegradeerd. Pas op in de bases !

Het zijn geen pretparken. Elke basis wordt bewaakt door Ca Taffy's soldaten en je moet ze uitschakelen zonder dat het alarm afgaat. De missie stopt als je dood bent, of als je wint.

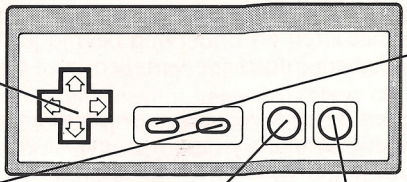
WIE BEN JIJ

Je bent een marinier die goed gestreden heeft bij de inval in Grenada. Je hebt de naam 'Solid Snake' omdat je snel toeslaat, zachtjes en met een dodelijke nauwkeurigheid.

DE CONTROLLER

Vierpuntsdruktoets
Stuurt in vier verschillende richtingen: Oost; West; Aanvallen; Terugtrekken.

Start toets
Druk hierop om te beginnen of om tijdens het spel te pauzeren.

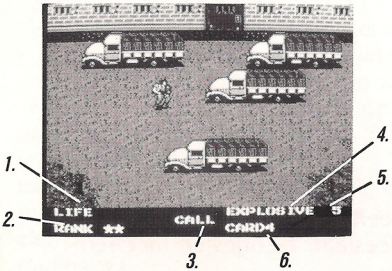


B knop
Slaan met je vuisten.

A knop
Schieten met je wapens.

Select toets
Kiest in het begin of je opnieuw begint of doorgaat met een vorig spel.
Tijdens het spel krijg je met deze toets het Keuzescherm.

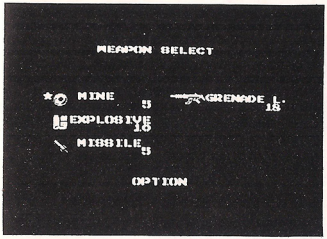
HET SCHERM



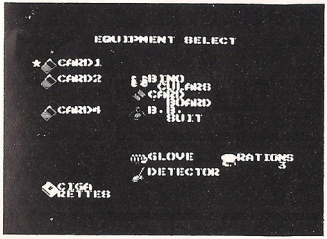
1. **Je levensmeter**
   Als de levensmeter op nul staat, ben je dood. Je kunt sterker worden door promotie of door vooraden.
2. **Rang**
   Het aantal sterren bepaalt je rang. 4 sterren is het hoogst "De Royal Dragoon".
3. **Radio oproep**
   Als je het woord "Call" ziet, probeert Commandant South je te bereiken.
4. **Wapen**
   Het wapen dat je gebruikt.
5. **Munitie**
   Het aantal overgebleven schoten van het wapen.
6. **Uitrusting**
   De uitrusting die je gebruikt.

KIES JE WAPENS EN UITRUSTING

Om een van deze keuzes of de radio ontvangst van pagina te krijgen, moet je tijdens het spel op Select drukken en dan met de vierpuntsdruktoets de juiste kiezen.



Wapenkeuze
Zet de cursor met de vierpuntsdruktoets bij het wapen dat je wilt gebruiken en druk dan op Select om verder te spelen.

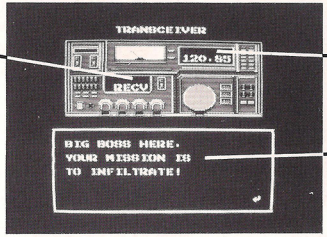


Uitrustingkeuze
Zet de cursor bij de juiste uitrusting en druk dan weer op Select. Let op: bij sommige voorwerpen moet je eerst op A drukken voor je weer verder kunt spelen.

GEBRUIK JE RADIO OF VERDWAAL

De radio is het enige contract met de buitenwereld. Je moet in verbinding blijven met Commandant South om de juiste plaats van Metal Gear te ontdekken.
Zet met de vierpuntsdruktoets de cursor bij "Transceiver" op het keuzescherm en druk dan op A om te ontvangen.

1. Ontvangst lampje



2. Frequentie zoeker
Zoek de juiste frequentie met LINKS en RECHTS.

3. De boodschap

Een bericht sturen (SEND)
Hiermee neem je contact op met Commandant. Als de frequentie niet goed is, ontvangt hij niets. Stel eerst de juiste frequentie in en druk dan op OMHOOG. Als hij de boodschap heeft ontvangen stuurt hij een bericht.
N.B. Als de Commandant aan het eten is, ontvangt hij niets. Zelfs niet als de frequentie juist is.

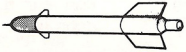
Een bericht ontvangen (RECV)
Je ontvangt een bericht van de Commandant. Als de frequentie juist is, gaat de ontvangst automatisch.

WAPENS, DE MANIER OM TE OVERLEVEN

Baretta M92F
Dodelijk handwapen dat 1 kogel tegelijk schiet.
Er kan een demper op.

Granaatgeweer
De naam zegt genoeg.

Demper
Past op Baretta en Ingram.
Houdt alles stil.



Afstand bestuurbare Geleide Raket
Kan bestuurt worden met de vierpunts-druktoets. Ondertussen kun je niet bewegen !

Ingram MAC-II
Half-automatisch handgeweer met repeteer-vuur. Er kan een demper op.

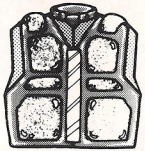
Raketgeweer
De naam zegt ook genoeg.

Plastic Explosieven
Explodeert na ingestelde tijid.

Mijn
Je kunt drie mijnen per gebied plaatsen. Leg ze goed neer !

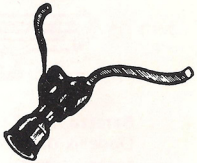
UITRUSTING, JE KUNT NIET ZONDER

Bompak
Beschermend pak tegen bommen.



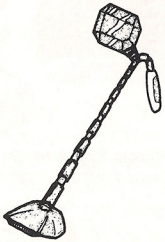
Kogel vrij vest
Verminderd letsel met 50%

Verrekijker
Je kunt hiermee 1 scherm verder kijken zonder gevaar te lopen. Je kunt hem alleen buiten gebruiken.



Gasmasker
Nodig om te overleven in een met gas gevulde ruimte.

Antenne
Je kunt nu ook ontvangen als de vijand de frequentie stoort.



Mijndetector
Hiermee kun je vijandelijke mijnen opsporen.

Infrarode bril
Nu kun je alarm detectoren zien.

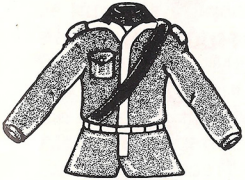
Zaklantaarn
Kun je in tunnels gebruiken.

Luchttank
Nu kun je onder water ademen.

Kompas
Hiermee kun je de weg vinden in de woestijn.

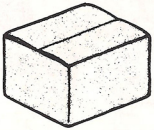
Tegengif
Redt je van vergif, inclusief van de schorpioen.

Ijzeren hand
Je kunt nu geheime deuren ontdekken door muren kapot te slaan.



Uniform
Trek het aan en zie wat er gebeurd.

Rantsoen
Hiermee herstel je je levensmeter.



Doos
Hmmmmm. Het kan handig of gevaarlijk zijn.

Kaarten 1-8
Elke kaart opent een deur. De goede kaart moet wel bij de goede deur.

DE VIJANDEN

De schok

Wachtloper

Huursoldaat

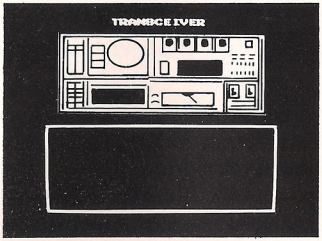
Afgerichte schorpioen

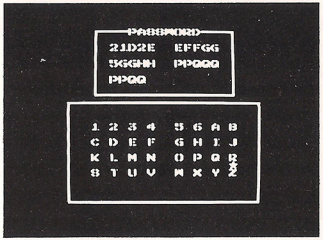
Schildwacht

Luiwammes

Waakhond

HET PASWOORD





Je kunt de volgende dag verder gaan.
Als het spel afgelopen is zie je de mogelijkheden Doorgaan (CONTINUE) of Stoppen (END). Met CONTINUE ga je gewoon door.
Als je gestopt bent, zie je de Radio en verschijnt er een boodschap. Schrijf die goed op en bewaar hem.
Als je de volgende keer tijdens het Titelscherm voor CONTINUE kiest en dan het Paswoord invoert, ga je op dezelfde plaats verder waar je de vorige keer gebleven was.

BEHANDEL JE KONAMI SPEL VOORZICHTIG

* Deze Konami spelcassette is uiterst gevoelig. Stoot er niet tegen en stel hem niet bloot aan te hoge of te lage temperaturen. Probeer hem nooit open te maken.

* Kom niet aan de electrische contacten en houd hem uit de buurt van water, anders beschadigd het spel.

* Zet je Controldeck altijd uit voordat je de spelcassette erin stopt of eruit haalt.

* Stop je vinger of metalen voorwerpen nooit in het Controldeck, anders beschadig je de contacten.

91016

Konami® is a trademark of Konami Industry Co., Ltd.
Metal Gear™ is a trademark of Konami Industry Co., Ltd.
Nintendo® and Nintendo Entertainment System™
are trademarks of Nintendo.
© 1988 Konami

Printed in Japan
Imprime au Japon